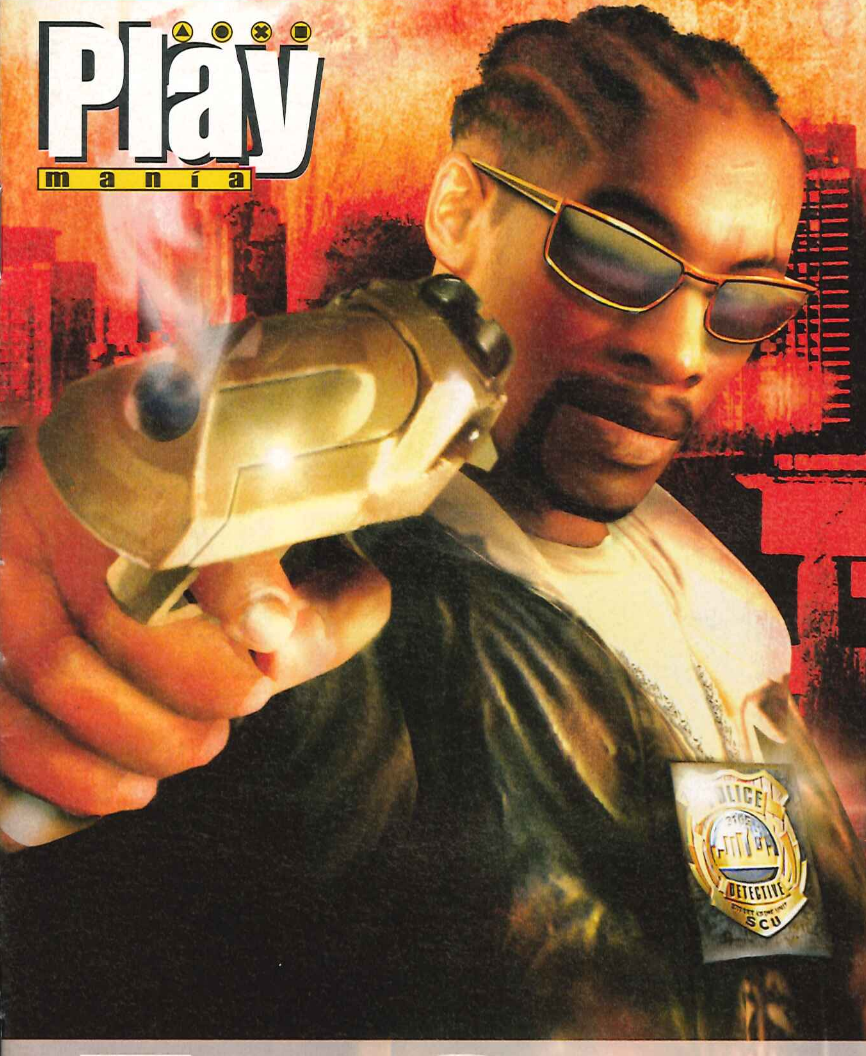
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 50



True Crime
New York City

Misiones • Extras • Trucos • Mapas • Finales

Después de toda una juventud entregada al crimen, el joven Marcus Reed ha decidido pasar al otro lado e ingresar en el cuerpo de policía. Será una prueba de fuego en la que, además de intentar resolver el asesinato de su amigo Terry, nuestro protagonista deberá demostrarse a sí mismo si vale o no para este puesto... Aquí tienes todas las claves para hacer de él un buen policía o el más corrupto de los agentes.

01 LAS DOS CARAS DE LA LEY

A lo largo del juego, dependiendo de tu comportamiento, podrás ir sumando puntos de buen o mal policía. **Si eres demasiado expeditivo** a la hora de reducir a los criminales, extorsionas a los comerciantes 1, colocas pruebas a inocentes viandantes 2 y otros actos poco éticos, tus puntos de mal poli subirán como la espuma. Esto provocará también que la delincuencia se dispare en los diversos distritos. **Si eres justo en tus actos** 3 y optas por herir antes de matar 4, tu puntuación como buen policía se verá incrementada y ascenderás más rápido. Dependiendo de hacia qué lado esté inclinada al final la balanza de puntos, el desenlace de la trama será distinto.





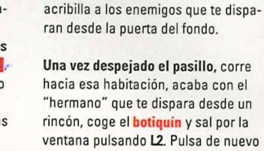




02 INTRODUCCIÓN

2.01 VENGANZA

OBJETIVO: Encuentra a Kev Lar.
El juego comienza con nuestro protagonista visitando la casa de Kev Lar, un mafioso con el que tienes unas cuentas pendientes. Una vez que Kev escape corriendo del salón, dirígete con Marcus hacia el pasillo y **elimina a los dos pistoleros** del fondo del mismo 1. Utiliza el stick derecho para apuntar, o **L1** para hacerlo automáticamente, y dispara con **R1**. Aprieta **R2** si necesitas recargar munición.



Avanza por pasillo, cárgate a los dos "gangsta" de la habitación de la izquierda y repite con el que aguarda en lo alto de la escalera. Después, sube y acribilla a los enemigos que te disparan desde la puerta del fondo.

Una vez despejado el pasillo, corre hacia esa habitación, acaba con el "hermano" que te dispara desde un rincón, coge el **botiquín** y sal por la ventana pulsando **L2**. Pulsa de nuevo







L2 para bajar por la escalera de incendios, **L3** para pasar bajo la alambrada de la derecha 2 y despacha al pistolero que dispara desde un balcón.

Continúa por el callejón de la izquierda, mata al tipo que te dispara tras un contenedor y luego, un poco más adelante, elimina a los que te disparan desde un coche 3. Sigue adelante, dispara al macarra que te ataca desde la escalera izquierda y baja hasta un sótano anegado. Avanza, coge el **botiquín** de la derecha y cárgate a los pistoleros que te atacan desde el siguiente pasillo. Un vídeo te mostrará cómo Marcus acaba con Kev y Terry Higgins, el amigo de Marcus, aparece en escena.

2.02 PRUEBA EN COMISARÍA

Cinco años más tarde. Apadrinado por Terry, Marcus ha ingresado en el cuerpo de policía de Nueva York y se dispone a superar una serie de pruebas para poder patrullar las calles.

OBJETIVOS: Realizar 3 ataques ligeros, Realizar ataque pesado, Realizar ataque radial, Realizar ataque direccional y Realizar ataque de suelo.

Ya dentro del recinto de pruebas, avanza hasta el **pivote rojo** y, usando los puños o la porra policial, realiza los 3 **ataques ligeros** pulsando ✖ 1.

Pasa a la siguiente área y ejecuta el **ataque pesado** que te piden apretando ■ junto al pivote 2. Después, pulsa ✖ + ■ para realizar un **ataque radial** sobre el siguiente poste 3. ····>



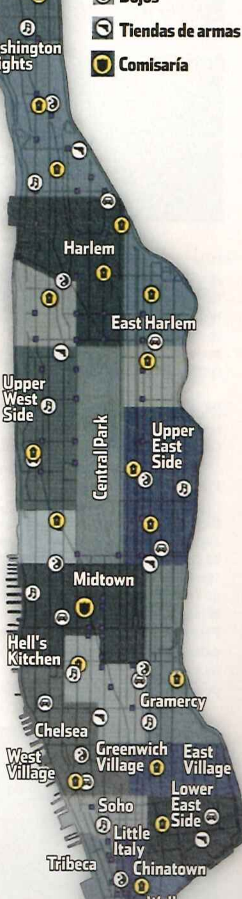






MAPA DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK















En la cuarta zona, mantén pulsado L1 para fijar al rival (el pivote), mueve el stick izquierdo hacia él, pulsa ✖ o ■ y realizarás un **ataque direccional** 4. La siguiente prueba es un **ataque de suelo**: debes situarte junto al muñeco tendido y pulsar ✖ o ■ 5.

OBJETIVO: Escala la valla. A mano derecha verás una valla metálica. Acércate a ella y pulsa **L2** para treparla 6. Tras esto, tendrás que superar unas pruebas con "sparrings".

OBJETIVO: Hacer un placaje, Realizar ataque sorpresa, Bloquear rival y Acaba con los rivales extra. Corre hacia el "sparring" y plácale pulsando ●. Luego de nuevo ● para empujarle, o ✖ o ■ para derribarle 7.

Para realizar bien el ataque sorpresa, pulsa L3 para avanzar con sigilo y placa a tu rival con ●. Después pulsa ● de nuevo para ejecutar un **ataque no letal**, o ✖ o ■ para realizarlo letal de forma (Poli malo) 8.

En la siguiente área de combate, limítate a mantener pulsado **R2** y así te protegerás **bloqueando** los ataques de tu adversario 9. Con todo lo aprendido anteriormente, reduce a los tres "sparrings" que te atacarán.

Ataca por sorpresa y haz un ataque no letal contra el que está de espaldas y luego enfréntate a los otros dos. No dejes de usar **R2** para bloquear sus golpes y golpéales de las variadas formas que has aprendido 10.

Finalizada esta segunda área de pruebas, abre la puerta que encontrarás justo a tu izquierda con **L2** y a continuación tendrás que superar una serie de pruebas orientadas al manejo de las armas de fuego.

OBJETIVO: Entrar en modo pistola y Apuntar. Pulsa ⬆ o ⬇ y entrarás en el modo pistola. Verás que varias dianas con forma humana aparecen al fondo. Apunta hacia ellas con el stick derecho y dispara con **R1**. Mantén **L1** para fijar el objetivo más cercano 11.

OBJETIVO: Pegarte a una pared, Disparar desde una esquina y Separarte de la pared. Avanza hasta el final de la pared de la derecha y pégate a ella apretando **L3**. Una vez pegado a la pared, mueve el stick izquierdo y dispara a los siguientes objetivos 12. Pulsa **L3** de nuevo para separarte de la pared.

OBJETIVO: Saltar con pistola. En la siguiente zona, corre al potro y pulsa dos veces ▲ para saltar sobre él 13.

OBJETIVO: Recoger granadas, Apuntar con granada y Lanzar granada. Aprieta **L2** para recoger las granadas del suelo. Mueve el stick derecho para apuntar a los objetivos. Pulsa **R1** para lanzar las granadas a los objetivos 14.

















OBJETIVO: Entrar en modo Apuntado de Precisión, Realizar Apuntado de Precisión y Destruir blancos extra. Pulsa **R3** para iniciar apuntado de precisión. Después mueve el stick derecho para apuntar y **L1** para un apuntado más preciso.

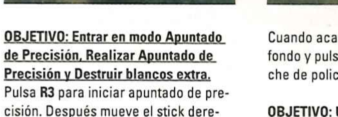
La retícula se pondrá de color azul cuando los disparos sean no letales. A continuación, dispara a los muñecos blancos que van apareciendo mientras avanzas. Ten cuidado y no se te ocurra disparar a los amarillos 15.

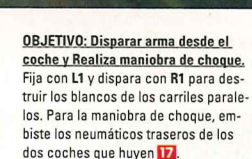
Cuando acabes, sal por la puerta del fondo y pulsa **L2** para entrar en el coche de policía.

OBJETIVO: Usar el freno de mano y Usar la sirena. Comienzan las pruebas de conducción. La cuestión es aprender, así que no te emociones. Avanza acelerando con ✖ y moviendo el volante con el stick izquierdo. Aprieta ● o **R2** para emplear el freno de mano tras una curva 16. Pulsa **Select** para activar la sirena.

OBJETIVO: Disparar arma desde el coche y Realiza maniobra de choque. Fija con **L1** y dispara con **R1** para destruir los blancos de los carriles paralelos. Para la maniobra de choque, embiste los neumáticos traseros de los dos coches que huyen 17.

OBJETIVO: Evitar a los peatones y Frenar el coche. Avanza por el túnel y esquiva a los tres muñecos que te aparecen por los laterales. Después frena el vehículo pulsando ■ y sal.





■ 2.03 TAQUILLA Y GARAJE

Una vez que te encuentres en la planta de oficinas de la comisaría, tus objetivos inmediatos serán cambiarte de traje para ponerte el uniforme y coger un coche de policía para empezar a patrullar por las calles.

OBJETIVOS: Encontrar garaje, Cambiarte de ropa, Seleccionar vehículo y Conducir al exterior. Avanza recto por la oficina y a tu izquierda verás un ascensor. Entra en él 1. Pulsa ✖ para seleccionar la planta P1. Sal y ve hacia las taquillas de la derecha 2. Pulsa **L2** para abrir la taquilla y cámbiate de ropa. Acércate al guardia del garaje y pulsa **L2** para seleccionar el coche 3. Sal por la puerta de la izquierda, entra en el vehículo y pulsa ✖ para salir.









2.04 ENTRE EL TRÁFICO





OBJETIVO: Corre hacia bar de moteros. Una vez en la calle, tu primer objetivo es llegar hasta un bar de moteros en menos de **tres minutos**. 1 Para conseguirlo, enciende la **sirena**, oriéntate por el **punto de verde** del mapa y ten cuidado con **no cometer infracciones** o causar daños a coches y viandantes si no quieres sumar puntos negativos. **El mejor recorrido** es ir por la W 43rd St., luego torcer a la izquierda para tomar la 9th Av. y seguir recto hasta la luz verde 2.

2.05 PRUEBA CALLEJERA

Baja del coche y prepárate a realizar tus primeras labores como poli de calle.

OBJETIVOS: Registra a 3 sospechosos y Registra el maletero. Dirígete a los tres individuos de la acera derecha y cachéales pulsando ●. Al tercero de ellos le encontrarás un pequeño **alijo de drogas**. Arréstale pulsando ● junto a tu coche 1.
Después acércate al coche verde de los sospechosos y registra el maletero apretando **L2**. Allí encontrarás **productos químicos** que, si quieres ser "poli bueno", deberás entregar más tarde en comisaría.



OBJETIVOS: Enseñar la placa, Dispara un tiro de aviso y Arresta a los sospechosos. Ahora verás que un grupo de individuos comienzan a pelear con bates en la acera. Aproxímate a ellos, **enséñales la placa** y después dispara un tiro de aviso 2. A continuación, arresta a los sospechosos. Verás que el último de ellos escapa en un coche.

OBJETIVOS: Aprópiate de un coche y Arresta al sospechoso que huye. Acércate al primer **coche** que veas detenerse y haz un tiro de aviso o enseña tu placa para que el conductor te lo ceda 3. Después arranca el vehículo y tuerce por la **primera desviación a la izquierda**, tras la cual verás el coche del sospechoso accidentado 4.
Baja del coche, corre tras el presunto criminal y hazle un placaje. Después **arréstalo**.





2.06 LA AGENDA DE TERRY





OBJETIVO: Corre hacia lugar: Tienes un **minuto y medio** para llegar hasta el lugar que Terry te ha indicado. Conecta la **sirena** y conduce recto siguiendo la flecha verde del mapa hasta poder desviarte a la derecha por **Kenmare Street** 1. Luego tuerce la siguiente a la izquierda por **Mulberry Street** y acércate al edificio que hay tras la verja de la acera de la derecha 2. Tras llegar a la luz verde, una escena de vídeo te mostrará una gran explosión.

2.07 PRIMERA RONDA LIBRE

Después de que Marcus reciba la noticia del fallecimiento de Terry, conocerás tu meta principal del juego: desenmascarar al autor o autores de su muerte. Aquí comenzará la primera de las muchas rondas libres intercaladas entre las diversas misiones, en las cuales **podrás circular libremente** por la ciudad resolviendo crímenes, curioseando o sembrando el caos. Todo depende del tipo de poli que quieras ser.

OBJETIVO: Sal de la comisaría. Dirígete al mostrador de la derecha donde pone "Evidence" y, si quieres, **entrega al policía** las drogas que has incautado. En la taquilla de al lado, "Payroll", podrás **recibir tu paga** pendiente de cobro 1. Después coge el ascensor, baja a la **planta Arsenal y compra allí las armas** que desees. Luego vuelve a las oficinas, planta Distrito, y sal por la puerta de enfrente 2.





OBJETIVO: Resolver crimen callejero. Para sumar **puntos de buen policía** debes resolver delitos callejeros. Callejea mientras cacheas a algún sospechoso y pronto recibirás una **alerta informándote** de algún delito que se está cometiendo en la ciudad 3. Guiándote por el punto rojo del mapa, dirígete allí. **Hazlo a pie si está cerca o coge un taxi** si está alejado. También puedes requisar un coche... Cuando llegues, si quieres ser "poli bueno", procura resolver la situación con la **mínima violencia** posible (no realices disparos letales) y arresta a los responsables 4. **Cuando decidas terminar la ronda libre,** acude al garaje del FBI señalizado en el mapa y allí **Gabriel Whitting** te informará sobre ciertas sospechas acerca de la muerte de Terry. Tras escucharle, acude al cuadrado verde del mapa y comenzará el primer episodio.

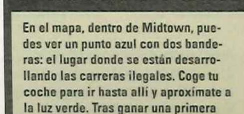




03 EPISODIO 1. CÁRTEL MAGDALENA

3.01 EL VALOR DE TERESA

OBJETIVOS: Encuentra el laboratorio de drogas y Acaba con los traficantes. Tras el vídeo en la que hablas con la Señora Castillo, acaba con los primeros camellos del callejón.
Sigue adelante mientras eliminas a más delincuentes y acabarás viendo una **puerta iluminada de verde** 1. Sube por la escalerilla y entra. Dentro del edificio, varios traficantes comenzarán a dispararte. Pégate a la pared de enfrente y responde a sus balas 2.
Cuando hayas despejado la zona, **recoge las pruebas** que encuentres y márchate por la puerta del fondo a la derecha. Al salir, recibirás una llamada para que desmanteles una **mafia de carreras** de coches ilegales, una misión secundaria que es recomendable realizar cuando poseas un buen coche.
(VER CARRERAS CALLEJERAS)





CARRERAS CALLEJERAS

En el mapa, dentro de Midtown, puedes ver un punto azul con dos banderas: el lugar donde se están desarrollando las carreras ilegales. Coge tu coche para ir hasta allí y aproxímate a la luz verde. Tras ganar una primera carrera, serás invitado a un circuito por toda la ciudad en el que deberás ir ganando saliendo victorioso de diversas carreras. Serán nueve carreras a lo largo de tres circuitos y una gran carrera final. Tu objetivo final será derrotar al campeón, verdadero organizador del evento ilegal, y arrestarlo.

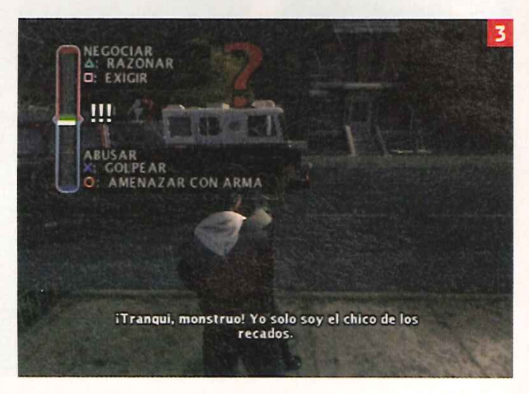


3.02 PERSIGUE AL MENSAJERO

OBJETIVOS: Persigue al mensajero e Interroga al mensajero. Coge la moto que ves a tu lado 1 y persigue al motorista 2. Cuando llegues a su altura, **embístele o dispárale** para provocar su caída. Cuando le tengas comenzará el interrogatorio. Aquí **deberás alternar comportamientos agresivos con otros más relajados** para que el indicador de la barra izquierda se mantenga en la **posición central**. Cuando se iluminen las tres exclamaciones, el motorista "cantará" 3. Después, arréstale. Recibirás una llamada de King, el padre de Marcus. Se inicia una modalidad de misiones de informantes que podrás ir cumplimentando al avanzar.
(VER MISION KING)







MISIÓN KING

OBJETIVO: Extorsiona a los tres vendedores y entrégale el dinero a Slim.
Una vez en Chinatown, el padre de Marcus te encargará que extorsiones a tres vendedores en 10 minutos. Avanza por Centre Street y desvíate a la derecha por Walker Street. Avanza por esta calle y por Canal Street y luego tuerce a la izquierda por Elizabeth Street, donde encontrarás al primer vendedor. Presiónale hasta que te dé el dinero 1.
Después sigue por Elizabeth St. y tuerce a la derecha para entrar en Grand St. Avanza y toma la curva a la derecha hacia Forsyth St. Aparca en la esquina con Eldrigde para no ir en dirección contraria y a la derecha encontrarás al segundo. Sácale los cuartos 2. Ahora avanza por Hester St. y tuerce a la derecha por Ludlow St. Ve a la izquierda por Canal St. y un poco más adelante localizarás al último vendedor. Pelea con él 3 y fuérzale a que te pague 4.
Cumplida la misión, coge el coche, haz una "pirula" y vuelve por Canal St. Avanza hasta desviarte por Elizabeth St. Luego baja por Hester St. Sigue hasta entrar en Centre St. y acércate a la luz verde. Cobrarás 1500 dólares de recompensa.









3.03 PISO FRANCO

OBJETIVOS: Atrapa a Rey e Interroga a Rey. Tras una escena de vídeo en la que Marcus simulará ser un pizzero, comienza la misión **defendiéndote de los pistoleros** que te atacan en el salón. Cuando los hayas matado o arrestado, cruza la cocina y acaba con el siguiente pistolero 1. En esa misma estancia encontrarás **pruebas**. Luego ve por el pasillo y sigue eliminando a más criminales y recolectando **pruebas** 2 hasta alcanzar un piso superior en el que Rey se encerrará tras una puerta acorazada. De camino, podrás hacerte con algún **botiquín**.

Una vez arriba, acaba con la pareja de pistoleros sin dañar a la chica **rehén** y coge el **lanzacohetes** del baúl. Luego dispara a la puerta acorazada y entra 3. Coge el **rifle de asalto** o la **Uzi**, salta el láser y sube por la escalerilla del fondo. Una vez en la azotea, **comienza esquivando los misiles** que Rey te dispara desde el edificio de enfrente. Luego dispárale y verás como las vallas publicitarias tras las que se protege se van cayendo 4. Si necesitas **botiquines** puedes encontrar un par en los extremos de la azotea.
Cuando derribes todas las vallas, Rey caerá a tu azotea y podrás interrogarle. **Sé duro con él** y te confesará que es el rey de los Latin Lords. Después arréstale y sal por la puerta de atrás. Afuera, se te abrirá una nueva misión alternativa, "Madame", localizada en Upper West Side.
(VER MISION MADAME)

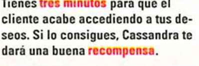








MISIÓN MADAME



OBJETIVOS: Encuentra la casa del cliente y Rompe las cosas del cliente.
Cassandra, "madame" de una agencia de relax, te encargará que "convenzas" al cliente de una de sus chicas de que deje de acosarla. Tienes un minuto y medio para encontrar su casa.
Nosotros te vamos a yudar para que te sea fácil. Lánzate por Columbus Avenue y desvíate a la derecha para coger la calle W 83rd. Ve hasta el final y sigue por Riverside Dr. y después tuerce por la W 85th.
Deja el coche junto a la puerta iluminada de verde y entra. Una vez en la casa, destroza los muebles y objetos a tu alrededor para convencer al cliente de tus intenciones 1.
No olvides romper también los del baño y el dormitorio 2.
Tienes tres minutos para que el cliente acabe accediendo a tus deseos. Si lo consigues, Cassandra te dará una buena recompensa.





3.04 MISIÓN 4: MUSEO ZUMA

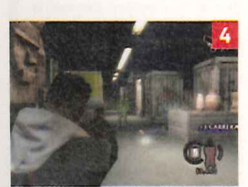
OBJETIVOS: Encuentra al director e Interroga al director: Ya en el Museo Zuma, junto a Central Park, avanza sigilosamente evitando las **células foto eléctricas** 1 y dejando inconscientes a los guardias 2. Sube por las escaleras aztecas 3 y entra en el ascensor. Baja al almacén y verás al director huyendo. Deshazte de unos cuantos de sus hombres 4 y recoge las **pruebas** 5. Sigue avanzando y encontrarás al **director**. Interrógale hasta conseguir las tres exclamaciones y confesará. Te hablará del **hospital psiquiátrico Salvation**, en Greenwich Village. Arréstale y sal por la puerta. Una vez fuera, podrás resolver una nueva misión secundaria.

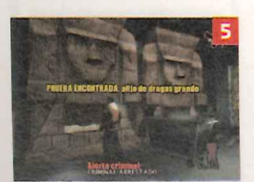
(VER MISION TAXISTA)


1


2


3


4



5

↘ MISIÓN TAXISTA


1


2

OBJETIVOS: Recoge y lleva a los pasajero nº 1, 2, 3 y 4 y devuelve el taxi.

Tu objetivo es hacerle unas carreras a Freddie. Tienes diez minutos. Comienza haciendo una "pirula" para recoger al pasajero al otro lado de Central W Ave. 1 Sigue recto por Central W. Ave. y luego desvíate a la izquierda por la W 87th Street 2 Sigue recto hasta dejarle en Broadway 3 Sigue por Broadway y llegarás a una luz verde donde espera el segundo cliente 4. Sigue recto hasta que puedas desviarte a la izquierda por la W 103rd St. 5 Tuerce a la izquierda por Riverside Dr. y entra a tu derecha por la calle W 104th, donde verás la luz verde donde dejarle 6. Ve a la izquierda por W End Ave, coge la W 106th y avanza por Ámsterdam Av. hasta llegar a la luz verde para recoger al tercer pasajero 7. Da marcha atrás y avanza por Cathedral Pkwy. Tuerce a la derecha por Columbus Ave. y sigue recto hasta la luz verde. Tras dejar al pasajero, sigue por Columbus Ave. hasta la siguiente luz verde y el último cliente. Sigue por la misma calle, tuerce a la izquierda por la W 96th. y de nuevo a la izquierda por Central W. Avenue. Haz una "pirujilla" final y deposita al viajero. Terminadas las carreras, sigue recto por Central W. Avenue hasta alcanzar la última luz verde 8. Si llegas a tiempo, serás bien recompensado.



3


4


5



6



7



8

3.05 MISIÓN 5: LOCA EVASIÓN



1



2

OBJETIVOS: Líbrate de los internos y Entra por la ventana. Una vez dentro del psiquiátrico, Marcus será apresado por los secuaces de Teresa, la auténtica Magdalena, y será recluido en el **patio del hospital** como un interno más. Aquí tendrás que comenzar librándote del acoso de los locos que por allí pululan. Pulsa ● para liberar tu brazos 1 y después comienza a **repartir estopa** entre los internos 2. Cuando hayas reducido a todos, entra por la **ventana** que abre el pequeño Zeke 3.

OBJETIVOS: Lleva a Zeke a la salida y Líbrate del celador. Coge las **pruebas** y el **botiquín** del cuarto y sigue a Zeke hasta el pasillo, donde verás a un interno a cada lado. Ve primero por la izquierda, aplaca las iras del loco y **abre las celdas**. Tras combatir a más internos, podrás examinar los **habitáculos** en busca de **pruebas** 4. Después ve a la **sala de control**, deja k.o. al enfermero 5, coge más **pruebas** y abre las rejas introduciendo el **código** de acceso. Al otro lado podrás encontrar un **botiquín**. Ahora vuelve sobre tus pasos y acaba con el interno del otro extremo del pasillo 6. Examina las **celdas** en busca de más **pruebas** y luego sube por la escalera. Una vez arriba, inspecciona más celdas y deja inconsciente ⇢



3


4


6



5









al enfermero de la cabina del fondo 7. Coge más **pruebas** en la cabina y introduce el **código** para abrir las rejas 8. Al otro lado, reduce a la pareja de enfermeros que te atacan con aturdidores eléctricos, examina las dos celdas de los lados y coge el **botiquín** del fondo. Retrocede y ve por el pasillo a la derecha. Entra por la puerta que se abre y verás a unos enfermeros duchando a un interno. Deja a todos "grogui" 9, recoge más **pruebas** y sal por la puerta del otro lado. Después ve a la **sala de control** de la izquierda y coge más **pruebas**. Vuelve y deshazte de los internos del pasillo y de las celdas a inspeccionar. Sigue avanzando, baja las **escaleras** y derrota a otro enfermero. Examina un par de celdas más y sigue recto hasta otra sala de control en la que hallarás más **pruebas**. Acaba con el enfermero que te espera un poco más adelante y coge el **botiquín**. Acto seguido, vuelve sobre pasos y ve al pasillo que se abre a tu derecha. Deja k.o a otro enfermero para **abrir las rejas** 10 y sigue hasta la gran puerta del fondo. Tras la puerta te encontrarás con un celador armado con una escopeta. Para derrotarle, comienza **esquivando sus disparos** 11 y después lánzate a por él cuando esté recargando su arma 12. Repite esta estrategia de esquivar-atacar y terminarás agotando su barra de salud. Cuando acabes con él, recoge su **escopeta** y sal a continuación por la puerta iluminada.



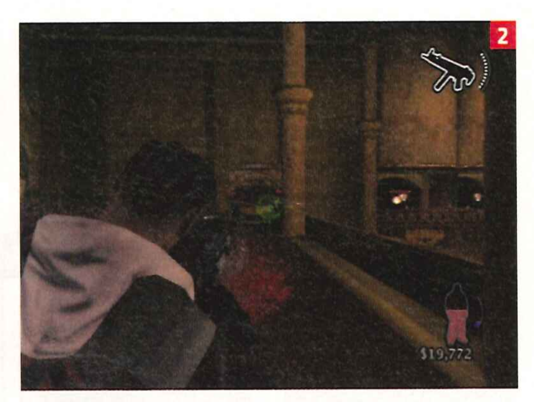
3.06 DESPUÉS DE TERESA

OBJETIVO: Corre hacia el Teatro de la Ópera. Una vez fuera del manicomio, tendrás **dos minutos y medio** para llegar al Teatro de la Ópera en Midtown. Sube al **coche**, conecta la sirena y sigue recto para tomar **Greenwich Ave.** Luego avanza hasta poder seguir por la **8th Ave.** 1 y recorre toda esta larga avenida teniendo cuidado en los cruces pero sin bajar tampoco mucho de velocidad o no te dará tiempo. Cuando llegues a **Midtown**, gira a la derecha para entrar en la **W 44th St**. Continúa por esta calle, tuerce a la derecha hacia la **7th Ave.** y luego por la **W 43rd St.**, la primera a la izquierda. Allí verás la puerta iluminada del teatro. Baja del coche y entra.



3.07 ÓPERAS Y BALAS













OBJETIVO: Atrapa a Teresa. Una vez que Teresa huya, sal del balcón y tirotea a los mafiosos que te disparan en el corredor 1. Después recoge las **armas** de los caídos y sigue hasta toparte con Teresa y más criminales 2. Cuando termines con ellos, cruza la terraza y a tu izquierda aparecerán más enemigos a los que abatir. Una vez despejado el nuevo pasillo, coge el **botiquín** del fondo y baja por las **escaleras**. Llegarás al vestíbulo principal, donde tendrás que abatir a otro grupo de esbirros de Teresa 3. Después coge las **municiones** y **botiquines** que necesites y entra en el **patio de butacas**, donde tendrás que intercambiar disparos con tres matones más 4. Avanza hasta el final de la platea, finiquita al criminal que intenta ametrallarte y **trepa** para alcanzar las primeras filas de butacas. Una vez allí, la ópera se detendrá y el escenario será tomado por varios pistoleros a los que deberás tirotear 5. Cuando termines con todos, recoge el **cañón giratorio** y verás aparecer un gran barco con forma de dragón tripulado. Para acabar con él, **esquiva sus bolas de fuego** 6 y, cuando retroceda, dispara en modo automático al **casco** de la embarcación. Pronto verás que los **tanques de gas** de la nave quedan al descubierto. Dispara en modo de precisión y terminarás destrozando el barco y capturando a Teresa. Una vez fuera del teatro, recibirás una llamada que te informará de un nuevo tipo de misión secundaria, "Estadios de lucha". **(VER ESTADIOS DE LUCHA)**



↘ ESTADIOS DE LUCHA

Una misión alternativa al más puro estilo de "El Club de la Lucha" que hará las delicias de los fanáticos de los mamporros. Comienza acudiendo al bar señalado entre East Village y el Soho y provoca alguna pelea con algún parroquiano. Si le vences, desbloquearás los Estadios de Lucha y un tal Shane te ofrecerá por teléfono participar en un circuito de peleas por bares en los que podrás ganar mucha pasta. Tu objetivo será vencer en todos los combates y arrestar finalmente al promotor del circuito 1, 2.





04 EPISODIO 2. MAFIA DE PALERMO

4.01 RISTORANTE

OBJETIVOS: Vence al gángster e Interroga a Gino. Una vez que llegues al restaurante de **Little Italy**, el mafioso Gino te dejará a merced de su pareja de **matones**, a los que deberás combatir sin darles tregua hasta dejarlos k.o. Una pareja de camareros no tardará en unirse también a la pelea **1**. Cuando acabes con todos, Gino aparecerá de nuevo y **tendrás que pelear** con él. Dale una buena paliza. Luego **consigue las tres exclamaciones** alternando entre las diferentes "técnicas" de interrogación y Gino acabará confesando todo lo que sabe **2**. Después recoge las **pruebas** que encuentres en el local y sal por la puerta. Ya en la calle, la Madame te ofrecerá una nueva misión secundaria para realizar.
(VER MISIÓN MADAME 2)





MISIÓN MADAME 2

OBJETIVOS: Encuentra un coche de policía, Recoge a Racy Stacy y Conduce de forma temeraria para excitar a Stacy. Cassandra te ofrecerá tener un "encuentro especial" con una de sus chicas para llevarla al éxtasis. Súbete al coche de policía frente a la casa **1** y avanza por la W 84th St. Gira a la izquierda para entrar en Central W Ave. y alcanza la luz verde **2**. Tienes unos minutos para conducir de forma salvaje y poner a tono a tu amiga. Enciende la sirena y conduce recto a toda velocidad. En pantalla verás una barra que indica el grado de excitación de Stacy.





4.02 BROMAS MORBOSAS

OBJETIVO: Encuentra el laboratorio. Una vez en el interior del depósito de cadáveres de Washington Heights y tras.reducir a un mafioso armado, **protégete tras la pared** y apunta bien para neutralizar al que te espera fuera del cuarto **1**. Sigue adelante por la funeraria y elimina a los tres pistoleros que aparecerán sucesivamente en la estancia posterior. Después recoge una buena **arma**, sube por las escaleras y combate al grupo de mafiosos que te harán frente en una gran basílica **2**. Cuando hayas acabado con todos, recupera vida si la necesitas utilizando el **botiquín** que hay junto al altar y baja después por las **escaleras** que también verás allí. Llegarás a un **almacén**, donde tendrás que lidiar con otro nutrido grupo de mafiosos. Cuando elimines a todos, hazte con las distintas **pruebas** que encuentres **3** y avanza hasta llegar al final del almacén. Acaba con un par de pistoleros más y coge el **botiquín**. En la **sala de cremación**, neutraliza a otro mafioso y entra por la puerta que lleva al **laboratorio**. Una vez dentro del laboratorio, **cúbrete tras la mesilla del cadáver** y responde a los ataques de tus enemigos **4**. Cuando acabes con ellos, recoge más **pruebas** y sigue adelante hasta una sala de cadáveres donde verás a Alfie huir de nuevo. Hazte con más **pruebas** y después continúa avanzando.









4.03 VUELO DE MORTICIAN

OBJETIVO: Atrapa e Interroga a Alfie. Ya en el exterior, verás cómo Alfie escapa en un camión. **Coge el coche** que hay en el aparcamiento y síguele. **Dispara y embiste** al camión hasta conseguir que se detenga **1**. Luego atrapa a Alfie, redúcele a golpes **2** e **interrógale** para que cante. Cuando termines, podrás aprovechar para realizar otra misión secundaria de Taxista.
(VER MISION TAXISTA 2)





MISIÓN TAXISTA 2

OBJETIVO: Corre al restaurante. Freddie te pedirá que lleves a sus mujeres, aquejadas de ciertas incontinencias intestinales, a un curandero de la ciudad. Tienes ocho minutos para ir al punto rojo del mapa. Toma prestado un coche (mejor si es de policía), avanza un poco por la E 128th St. y luego gira a la derecha para entrar en la 2nd Av. Avanza otro poco y coge la E 126th St. a tu derecha. Recorre esta larga calle hasta poder desviarte a la derecha para entrar en 7th Blvrd. Luego sube esta larga calle conectada con Adam Clayton Powell Jr. Blvd y luego girar a la izquierda hacia la W 155th Brg. Sigue recto hasta poder girar a la derecha y entrar en Broadway **1**. Ve a la luz verde.

OBJETIVOS: Encuentra un autobús para recoger a las esposas y llévalas al curandero. Coge el primer autobús que veas y recoge a las esposas **2**. Cuando estén todas arriba, avanza un poco por Broadway y tuerce a la izquierda por la W 156th St. Luego gira a la derecha por Ámsterdam Ave., a la izquierda por la W 155th St. y de nuevo a la derecha para entrar en St. Nicholas Ave., donde verás la luz verde **3**.







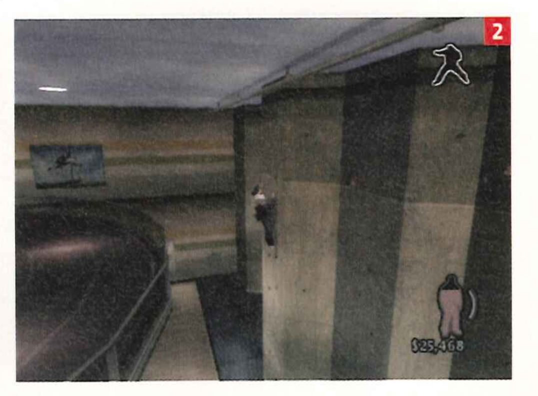
4.04 CANDY NO ES DULCE

OBJETIVOS: Acaba con los matones y Escala el muro. En el gimnasio de Gramercy, pelearás con Candy y dos matones **1**. Cuando les doblegues Candy escapará. Escala el muro para seguirla **2**.

OBJETIVOS: Sigue a Candy e Interroga a Candy. En la plataforma superior, sigue a Candy por la **minipista de atletismo** saltando las vallas **3**. Cuando la alcances, **interrógala** y hazla confesar a "collejazos". Después **arréstala** o déjala k.o. y sal por la puerta lateral. Ahora se abrirá una nueva misión secundaria del padre de Marcus
(VER MISIÓN KING 2)







4.05 MALAS CUENTAS

OBJETIVOS: Entra en la oficina e Interroga a Tony. Llegado a la oficina de préstamos del Soho, coge las **pruebas** del vestíbulo y entra en una primera **sala de trabajo**. Golpea y arresta a la pareja de oficinistas (o estrangúlalos si deseas sumar puntos de maldad) y dispara a los pistoleros que te atacan a continuación 1. Después sigue hasta llegar a una **biblioteca** y continúa abatiendo enemigos según vayan apareciendo. Sigue adelante mientras neutralizas a más mafiosos y llegarás hasta un salón donde hallarás **pruebas** y un **botiquín** 2. Coge el **ascensor** del fondo y baja a la **sala de archivos** del sótano. Allí, sorprende por la espalda al mafioso que verás y neutralízale. Pasa a la siguiente sala, reduce a otro mafioso 3 y vuelve a hacer lo mismo en la siguiente. Una vez aquí, **mueve los archivos** para encontrar la puerta. Opera de igual manera en la siguiente estancia y sal luego por el túnel de la derecha. Avanza sigilosamente, agarra a otro pistolero y úsale para **pasar el escáner** sin que salte la alarma 4. Luego deshazte de él, pégate a la pared y acaba con los mafiosos que aguardan en la oficina. Despejada ya la zona de todo enemigo, entra en la oficina y recoge todas las **pruebas** que encuentres. Después, ve hasta el final de la estancia e **interroga a Tony** como tú sabes hasta que finalmente acabe confesando 5. Al salir del edificio, Freddie te llamará para ofrecerte de nuevo otra nueva misión secundaria.



(VER MISION TAXISTA 3)











MISIÓN KING 2

OBJETIVOS: Encuentra a G "El Magnate", Recupera el coche de King y Entrega el coche a Slim. El Señor Reed te encargará recuperar un coche. Súbete al coche y coge la primera a la izquierda para entrar en White St. Avanza hasta que puedas desviarte a la izquierda hacia W Broadway 1. Recorre la calle hasta coger a tu izquierda Duane St., donde verás a tu objetivo 2. "G" se subirá al coche y huirá. Persíguele e intenta detenerle embistiendo y disparando 3. Cuando lo consigas, bajará del coche y empezará a disparar. Métele un buen balazo y hazte con el coche 4. Ahora tendrás que llevarlo al garaje de Slim, en Avenue of the Ameritas, al noroeste de Tribeca. Guíate por el punto naranja en el mapa. Cuando llegues allí, apárcalo en la luz verde 5.











4.06 VÉRTIGO

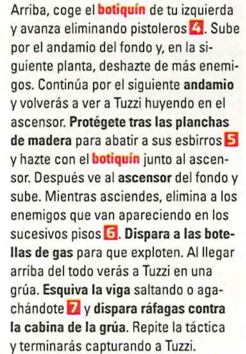








OBJETIVO: Atrapa a Tuzzi. Una vez que llegues a la torre de Greenwich Village y veas a Tuzzi escapar en ascensor, varios esbirros aparecerán en el vestíbulo del edificio 1. Cuando despejes la zona, ve a la **sala de la caja fuerte** que hay a tus espaldas y recoge las **pruebas** 2. Después vuelve al "hall" y sigue por el pasillo que se abre al fondo a la derecha. Sube por las **escaleras** mientras neutralizas a otro mafioso 3 y llegarás a una estancia donde te esperan más enemigos tras unas rejas. Acaba con ellos y avanza hasta la siguiente celda. Tuzzi aparecerá junto a más matones. Reparte más plomo, coge el **botiquín** que hay junto al **ascensor** y sal a la **terraza** de la derecha. Allí, **sube por el andamio** y alcanzarás una planta superior.



Arriba, coge el **botiquín** de tu izquierda y avanza eliminando pistoleros 4. Sube por el andamio del fondo y, en la siguiente planta, deshazte de más enemigos. Continúa por el siguiente **andamio** y volverás a ver a Tuzzi huyendo en el ascensor. **Protégete tras las planchas de madera** para abatir a sus esbirros 5 y hazte con el **botiquín** junto al ascensor. Después ve al **ascensor** del fondo y sube. Mientras asciendes, elimina a los enemigos que van apareciendo en los sucesivos pisos 6. **Dispara a las botellas de gas** para que exploten. Al llegar arriba del todo verás a Tuzzi en una grúa. **Esquiva la viga** saltando o agachándote 7 y **dispara ráfagas contra la cabina de la grúa**. Repite la táctica y terminarás capturando a Tuzzi.

MISIÓN TAXISTA 3

OBJETIVO: Líbrate de los perseguidores. Ve hasta Chelsea para encontrarte con Freddie, que te pedirá que le ayudes contra unos matones a los que debe dinero. Has de llevar el coche al garaje marcado como un punto naranja en el mapa. Avanza por la W 15th St. y tuerce la primera a la derecha para entrar en la 8th Ave. 1. Sigue recto a toda pastilla y no gires a la izquierda hasta que no puedas entrar en la W 31st., donde verás la luz verde 2. Para completar la misión tendrás que dejar a los coches adversarios fuera de combate o lo suficientemente alejados. Para lograrlo, durante el viaje carga contra ellos y dispárales 3.

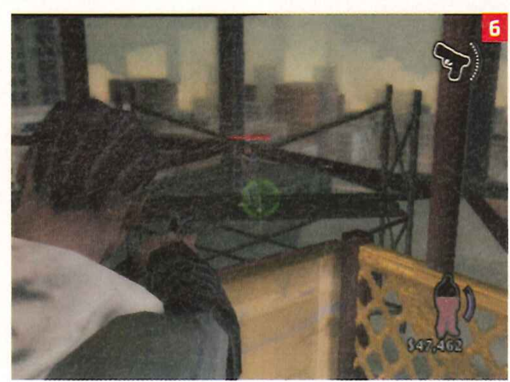












05 EPISODIO 3. EL CLUB DE LOS PRESIDENTES

5.01 ALIJO DE DROGAS

OBJETIVOS: Captura a P. Lincoln e Interroga al Presidente Lincoln. Una vez dentro de la ruinosa nave de East Harlem, **avanza sigilosamente** mientras recoges **pruebas** y neutraliza a los primeros "gangsta" que veas. Sigue adelante por el lado derecho, acaba con otro traficante y **pasa bajo las rejas** 1. Coge las **pruebas** que hay junto al vagabundo y después elimina a los enemigos que aparecen tras el montículo de piedras 2. Después ve por la puerta abierta de la derecha y avanza silenciosamente. Recoge más **pruebas** y sigue adelante hasta que puedas subir por una **escalera**. Una vez arriba, dispara al pistolero que te hace frente en la pasarela y sigue avanzando por el lugar. Llegarás a una sala donde verás a Lincoln escapar y varios de sus esbirros te harán frente 3. Cuando acabes con ellos, recoge las **pruebas** y sigue por la otra **pasarela**. Allí, Lincoln comenzará a dispararte largas ráfagas con su ametralladora y tendrás que desarmarle. Para conseguirlo, **acércate protegiéndote tras las columnas**, entra en el modo Apuntado de Precisión y **realiza un disparo no letal** para dejarle herido y tenerle a tu merced. Después **interrógale** hasta que confiese 4, **arréstale** y sal por la puerta de la primera pasarela. Al salir, Freddie te llamará de nuevo para pedirte tu ayuda una vez más.

(VER MISION TAXISTA 4)





MISIÓN TAXISTA 4

Ve hasta el símbolo naranja en Harlem y tu amigo taxista te pedirá que le des un buen escarmiento a varios taxis de la competencia, concretamente, tres taxis amarillos.
OBJETIVO: Destruye los taxis amarillos. Armado con una almádena, dirígete a los tres taxis amarillos de la calle de enfrente y comienza a destrozarlos 1. Tres taxistas irán a por ti y te los tendrás que quitar de encima sin llegar a matarlos 2. Cuando el motor de cada taxi empiece a echar fuego, aléjate unos metros y no te alcanzará la inminente explosión. Si consigues hacer que los tres vehículos exploten, habrás completado la misiónEbatus bonitiu ssilium es adhuide scrideffrei co Ro consequisim dolenissim irillamet aliquisl ilit nosto consequis digna





5.02 CLUB TADOW

OBJETIVOS: Busca sospechosos e Interroga al Presidente Hamilton. Una vez dentro de este destrozado club al norte de Harlem, avanza unos pasos y tres pistoleros saldrán a tu encuentro. Acaba con ellos 1 y ve **detrás de la barra** para hacerte con un **fusil** y recoger **pruebas**. Después accede a un segundo espacio del bar donde verás varias **trampas láser** desplegadas. Pasa despacio por debajo de algunas de ellas y salta sobre las otras mientras recoges más **pruebas**. Cuando llegues al final, **rompe la cristalera** y trepa hasta un **despacho**. Una vez dentro, recoge un par de **pruebas** más e **interroga a Hamilton** 2. Cuando haya confesado, arréstale y haz el recorrido inverso para salir por la puerta del local. Hecho esto, recibirás una nueva llamada de Cassandra.

(VER MISION MADAME 3)





5.03 REUNIÓN CON KOBI

OBJETIVO: Protege la limusina. En cuanto llegues al hotel situado en Upper West Side, serás testigo de un violento tiroteo que no acabará muy bien que digamos. Después del vídeo, **al mando de una potente ametralladora tendrás que proteger la limusina** en la que viaja Kobi de los ataques de otro grupo mafioso. Durante toda la misión, **mantén pulsado L1 para fijar tus objetivos** y acertarás mejor tus blancos. En primer lugar tendrás que **deshacerte de varios coches** que comienzan a perseguirte 1. Dispara sin cesar a la parte delantera de los vehículos y cuando llegues a una rampa quedarán fuera de combate y listos para el chatarrero 2. A continuación aparecerán varios **grupos de motos y camionetas** a las que también tendrás que abatir para superar la misión 3. Para ello, **dispara al motor** de las camionetas hasta hacerlos explotar y que se estrellen 4. Para deshacerte de las motos tendrás que cambiar de estrategia: **dispara al piloto** hasta que caiga. Procura mantener intacta la parte frontal de la limusina. Por último, **te enfrentarás a la limusina del Presidente Jackson**, el jefe del otro grupo mafioso. Descarga largas ráfagas de tiros fijando el blanco con L1 y saldrás airoso del enfrentamiento y con tu buga más o menos intacto.





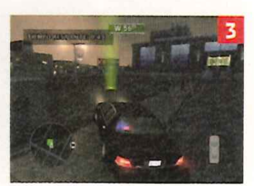


5.04 PRISAS EN LA FÁBRICA

OBJETIVO: Corre hacia la imprenta. Después de ser arrojado desde la limusina de Kobi, **corre hacia el coche** que verás junto a ti y monta en él. A partir del momento en el que entres en el coche, tendrás solamente **dos minutos y medio** de tiempo para llegar a la fábrica, que se encuentra situada en la esquina noroeste de **Midtown**. **Enciende la sirena**, baja por la **5th Av.** y tuerce a la derecha cuando llegues a la **W 57th St.** 1. Sigue todo recto por esta larga calle y tuerce a la izquierda en cuanto puedas para entrar en la **11th Av.** 2. Al fondo verás la luz verde a la que tienes que llegar. Gira la primera a la derecha por la **W 56th** y conduce hasta el parking para alcanzar finalmente la luz y terminar la misión 3.







MISIÓN MADAME 3

La atractiva Cassandra te pedirá esta vez que interceptes un camión cargado de periódicos y lo arrojes al río Hudson.
OBJETIVOS: Encuentra el camión de los periódicos, Aprópiate del camión y Lleva el camión hasta el muelle. El camión se encuentra en pleno corazón de Midtown, así que coge un coche (o mejor una moto, si la ves) y baja a toda pastilla por Columbus Ave 1. Tras un largo recorrido, tuerce a la izquierda por la W 57th St. y avanza hasta poder coger la 5th Ave. a tu derecha. Después sigue recto y gira a la derecha por la W 51th St. 2. Luego tuerce otra vez a la derecha hacia Avenue of Americas y verás un punto naranja en el mapa que se mueve, el camión. Intercéptalo y súbete a él. Ahora tendrás que llevar el camión hasta el muelle de Hell´s Kitchen. Desde el punto donde hayas interceptado el camión, conduce hacia el este hasta llegar a la State Hwy 9A 3. Una vez allí, ve en dirección sur, tuerce a la derecha por Frontage Road y conduce hasta la luz verde.







5.05 LA IMPRENTA







OBJETIVO: Captura al Presidente Grant. Comienzas en mitad de una nave donde dos grupos mafiosos están ajustando cuentas. Coge el **fusil** de tu izquierda y acaba con los tres gangsters que te atacan desde diversos flancos **1**. Tras esto, recoge las primeras **pruebas** y el **botiquín** y sigue avanza mientras te deshaces de más criminales **2**. En la siguiente estancia, acércate a las **máquinas de imprenta** y neutraliza por sorpresa al matón que hace guardia en el lado derecho **3**. Haz lo mismo con el que aguarda al otro lado de la máquina y coge más **pruebas**. Sube por la **escalera** para pasar al otro lado de la estancia **4**. Una vez allí, ataca por sorpresa a otro traficante y elimina a otros tres **5**. Hazte con más **pruebas** y sube por la siguiente escalerilla. Sigue avanzando mientras recoges más **pruebas** y llegarás a otra nave donde verás a Grant escapar. Acaba con el pistolero que te dispara y coge las **pruebas** en la estantería de tu izquierda **6**. Adéntrate en esta nueva nave y repele a los enemigos que te vayas saliendo **7**. Cuando finiquites a los últimos, coge el **botiquín** y sube por la **escalera** a la terraza superior. Corre por el **balcón** y llegarás al exterior, donde verás a Grant.

OBJETIVOS: Para el camión e Interroga al Presidente Grant. Corre rápidamente hacia la derecha y coge el **rifle de francotirador** que hay junto a un cadáver **8**. **Aprieta R3** para entrar en Modo de Precisión y dispara a los dos francotiradores que te atacan desde lejos **9**. Después **dispara a la cabina del camión** hasta lograr que el vehículo se detenga **10**. Por último, baja por la **escalerilla** y corre hasta Grant para **interrogarle** **11**. Una vez que termines el interrogatorio y salgas a la calle, recibirás una nueva llamada del padre de Marcus.


(VER MISION KING 3)

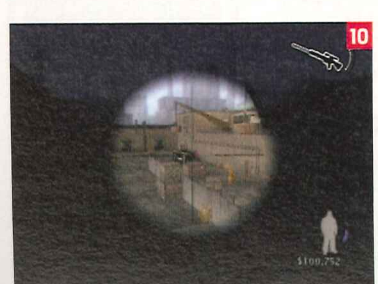














MISIÓN KING 3

Has de supervisar un "intercambio", para lo cual tendrás que ir primero a ver a Slim.

OBJETIVOS: Consigue el maletín de Slim y Corre hacia el punto de intercambio. Coge el coche aparcado, sigue recto por Centre St. y tuerce la segunda a la izquierda para entrar en Canal St. **1**. No pares hasta alcanzar la luz verde. Allí, Slim te entregará un maletín y tendrás que acudir al punto de intercambio, que se encuentra en Tribeca. Continúa recto por Canal St. y no pares hasta que puedas dar un giro de 180 º a tu izquierda para coger Greenwich St. **2**. Avanza a toda velocidad y no pares hasta poder coger a tu izquierda Chambers St., donde verás una puerta iluminada. Baja del coche y entra.

OBJETIVOS: Acaba con los traidores y Entrega el sobre a Slim. Tras entregar el maletín, serás traicionado por los miembros del otro bando y tendrás que acabar con ellos. Cúbrete tras las mesas y dispárales **3**. Al último, limítate a dejarle inconsciente y arréstale. Sal fuera y vuelve al coche. Avanza por Chambers St. y más adelante gira a la izquierda para entrar en Church St **4**. Avanza hasta alcanzar la luz verde que verás al fondo a la izquierda, en Avenue of Americas.





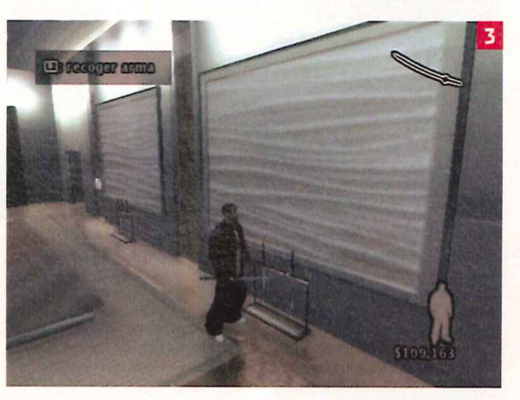




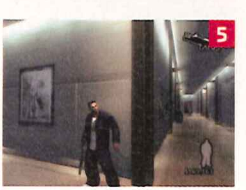
5.06 ESTUDIO DE GRABACIÓN











OBJETIVOS: Encuentra a Benjamín y Abre puerta de seguridad. Tras llegar a la sede de Zen Empire Records en Midtown, el violento Benjamín y sus hombres te encerrarán en un despacho. Una vez libre de tus ataduras, coge las **pruebas** de la mesa de la derecha y sal al **balcón**. Disfruta un poco de las espectaculares vistas y después **sube al saliente de la izquierda** **1**. Avanza cuidadosa y sigilosamente para evitar caer al vacío o que te descubran los "hermanos" que hacen guardia junto a las ventanas **2**. **Cruza las ventanas** cuando tus enemigos estén de espaldas y **evita golpear las papeleras**. Una vez que alcances el balcón del otro extremo, entra en el edificio y coge una de las **catanas** por si tuvieras problemas **3**. Después avanza sigilosamente hasta el matón que aguarda en la puerta de esta sala de entrenamiento y déjale k.o. **4**. **Cambia la catana por su arma** y asómate discretamente al pasillo de la derecha. Allí verás a otro tipo de guardia **5**. Acaba con el en silencio y enseguida verás aparecer a dos matones más por la puerta de enfrente. Dispárales para dejarlos fuera de combate **6** y sigue avanzando por el pasillo. Pronto llegarás a un **vestíbulo**, donde deberás coger el **ascensor** para **bajar a la planta "Zen Studios"**. Una vez abajo, ve por la puerta de la izquierda y avanza sigilosamente por el siguiente pasillo. Tras la primera puerta de la derecha, verás a otro "gangsta" más **7**. Atácale por sorpresa y recoge las **pruebas**. Luego sigue por el pasillo hasta que puedas entrar al estudio. Allí →











verás a una pareja de mafiosos distraídos. Acaba con ellos y con el que aparecerá después 8, y luego sal por la puerta de la sala de grabación. Ya en el siguiente pasillo, acaba con el guardia uniformado y, siguiendo el cartel de "Exit", verás una **puerta de seguridad** cerrada. Date la vuelta y ve por el otro lado del pasillo hasta alcanzar otro estudio. Elimina a los criminales que allí veas y recorre el siguiente pasillo hasta llegar a una sala de control donde aguarda un **vigilante**. Déjale k.o. 9, recoge el **botiquín** si te hace falta y abre la puerta de seguridad en el **panel electrónico** 10. Ahora vuelve de nuevo junto a la puerta de seguridad recién abierta y acaba con los pistoleros que verás en el vestíbulo posterior. Cuando termines con ellos, entra en el **ascensor** de enfrente.

5.07 JARDINES ZEN

OBJETIVO: Vence a Benjamin. Tras la salir del ascensor, tendrás que librar una difícil pelea con Benjamin. Tu primer objetivo aquí será conseguir **quebrar su armadura**. Para ello, esquiva primero sus ataques agachándote o parándolos con la catana 1 y después golpéale con ella en el pecho. Cuando te quite la espada, **destruye los objetos que veas a tu alrededor** (ramas de bambú, piedras, etc.) y procura hacerte con algo lo suficientemente contundente. Sigue esquivando y **golpeando el pecho de tu adversario** hasta que poco después su blindaje se rompa 2. Si tienes problemas de vida, puedes encontrar un par de **botiquines** en las esquinas del jardín. Una vez que tu rival salga huyendo, recoge las **pruebas** que veas en el recinto 3 y luego sigue tras él sin perder tiempo.













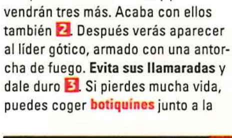
OBJETIVOS: Persigue a Benjamin y Vence a Benjamin. En este segundo escenario, empieza de nuevo esquivando los ataques de tu adversario y después **golpéale cuando esté desprotegido** 4. Si lo necesitas, en un rincón de la sala puedes encontrar un **botiquín**. Cuando le hayas golpeado lo suficiente, trepará por la estatua del fondo y huirá por la ventana. Recoge las **pruebas** y la **espada Shinto**, y **trepa por la estatua** 5. Tras alcanzar la ventana, súbete a la **cuerda** y deslízate hasta llegar a una **azotea** donde te está esperando Benjamin 6. Una vez allí, y aunque tu enemigo posea ahora dos espadas, sigue usando la táctica de esquivar agachándote y golpear después parar hacerle frente. De esta manera, no tardarás demasiado en derrotarle y terminar la misión.

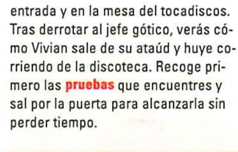
06 EPISODIO 4. EL SOMBRÍO TONG

6.01 MALA GENTE

OBJETIVOS: Acaba con los góticos y Acaba con el líder gótico. Una vez dentro de la discoteca gótica de Chinatown, varios "siniestros" te harán frente para evitar que te lleves a la joven Vivian del lugar. **Dales una buena paliza** utilizando tus puños o algún arma que encuentres allí 1 y pronto vendrán tres más. Acaba con ellos también 2. Después verás aparecer al líder gótico, armado con una antorcha de fuego. **Evita sus llamaradas** y dale duro 3. Si pierdes mucha vida, puedes coger **botiquines** junto a la entrada y en la mesa del tocadiscos. Tras derrotar al jefe gótico, verás cómo Vivian sale de su ataúd y huye corriendo de la discoteca. Recoge primero las **pruebas** que encuentres y sal por la puerta para alcanzarla sin perder tiempo.













6.02 DE VUELTA A CASA

OBJETIVO: Acaba con los góticos. Ya fuera del recinto y con Vivian bajo tu custodia, varios góticos os dispararán y **huiréis en una limusina**. Mientras la chica conduce, **comienza a disparar** con la **ametralladora** a los góticos que os persiguen en el coche y las motos 1. **Pulsa L1 para fijar bien el objetivo** en los motores de los autos y en los pilotos. Cuando dejes fuera de combate a esta primera horda, verás aparecer más **motos** a las que destrozar a balazos 2. Tras dejarlas fuera de combate, serán **dos grupos sucesivos de coches** los que te atacarán y a los que deberás acribillar hasta hacerlos exploten 3. Pero esto aún no ha acabado. Todavía tendrás que eliminar a un par de **grupos mixtos** de coches y motos más. Dispara hasta que veas aparecer varias **patrullas policiales** y la misión concluirá. Tras la ronda libre, **ve a la fábrica de Lin** en Little Italy.







6.03 VENTA COMPLICADA








OBJETIVO: Conduce a la tienda 3 cajas por entregar y Extorsiona a los dependientes. Al volante de un camión, tendrás que realizar unos cuantos **transportes y extorsiones** para Lin en un tiempo límite de **quince minutos**. Tu primer encargo será transportar tres cajas a una tienda que se encuentra al sur de **Chinatown**. Baja por **Broadway** 1 y sigue todo recto hasta que puedas girar a la derecha hacia **Barclay St** 2. Después gira la primera a la derecha para entrar en **Church St.** y allí verás en lugar de entrega. Entra en la tienda y **extorsiona al dependiente** pulsando ● 3. Para llegar a la siguiente tienda, tuerce a la derecha para coger **Park Pl.** 4 y luego gira de nuevo a la derecha para entrar en **Broadway**. Sigue recto por esta larga calle y luego desvíate a la izquierda para entrar **John St.** Después gira la siguiente a la derecha hacia **Nassau St.** 5, aparca el camión y corre hacia la tienda que verás en la calle de la izquierda. **Extorsiona al dueño** 6. Después coge el **camión** que hay junto a la tienda y entra a tu derecha por **Nassau St.** Después coge de nuevo a la derecha **John St.** y sigue recto unas cuantas manzanas hasta poder coger a tu izquierda **Water St.** 7. Avanza a todo gas por esta calle y por **Pearl St.** y después, al llegar a **St. James Pl.**, coge la calle de la derecha, **Madison St.** 8. Avanza hasta poder girar a la izquierda hacia por **Eldridge**. Luego coge la calle de enfrente, **Market St.** y luego gira a la izquierda para entrar en **E. Broadway**. Desde allí, gira a la izquierda hacia **Catherine St.** 9 y luego de nuevo a la izquierda para coger **Henry St.**, donde está la tienda. Entra y **extorsiona al dependiente** 10.

OBJETIVO: Conduce hasta la fábrica de Lin. Coge el **camión** y gira a la izquierda para entrar en **Market St.** 11. Luego gira de nuevo a la izquierda para coger **Division St.** y después a la derecha para entrar en **Bowery St.** Avanza un poco y entra a tu izquierda por **Canal St.** 12. Sigue recto esta calle y más adelante desvíate a la derecha para entrar en **Broadway**, donde verás la tienda. Baja y entra.








MISIÓN MADAME 4

Tendrás que recoger a un "pez gordo" de la política en la limusina de Cassandra, evitar a los "paparazzis" y pasearle por la ciudad mientras disfruta de la compañía de una chica "alegre". OBJETIVOS: Lleva la limusina al hotel y Ahuyenta a los paparazzis. El hotel se encuentra al sur de Central Park, así que sigue recto por la W 84th St. y un poco más adelante gira a la derecha para bajar por Central W Ave. 1. Avanza hasta llegar a Columbus Cir. y da la vuelta a la rotonda para salir por Central S. Park. Acércate a la luz verde que verás a lo lejos. Una vez en la entrada del hotel, baja del coche y ahuyenta a los "paparazzis" disparando a sus cámaras 2. Vuelve a la limusina y el político entrará. Acto seguido, varios "paparazzis" en moto se acercarán. Ve unos metros marcha atrás y dispárales a las cámaras desde el coche en Modo Precisión. OBJETIVO: Lleva al VIP al teatro. Sigue por la W 59th St. y tuerce a la derecha cuando llegues a la altura de la 5th Ave. 3. Baja un buen trecho por esta calle y gira a la derecha para entrar en la W 47th St. Sigue recto hasta poder girar a la izquierda hacia la 7th Ave. 4 y toma la primera a la izquierda para entrar en la W 46th St. Corre hasta alcanzar la luz verde del fondo.






6.04 ESTRUENDO EN EL TALLER




OBJETIVOS: Vence a los matones de Lin, Dispara a los matones de Lin e Interroga a Lin. Recoge las **pruebas** del sofá, sal del despacho de Lin y deja fuera de combate a los dos matones que te atacan sucesivamente en la pasarela 1. Después **baja a las siguientes pasarelas** y ve deshaciéndote de los diversos luchadores que irás encontrando en tu camino. Mantén bien alta la guardia y no dudes en patearlos cuando caigan. Cuando llegues abajo, desciende por la **escalerilla** y acaba con un grupo de karatekas más 2. **Usa tus puños o algún objeto contundente** y, si tienes problemas, coge el **botiquín** que cuelga en una esquina. Después recoge las **pruebas** que veas en esa zona 3 y corre hacia el **sótano** que se ha abierto. Tras ver cómo Lin escapa, corre a la habitación de donde ha salido y hazte con el **botiquín**, las **armas** y más **pruebas** 4. Una vez listo, sal y acribilla a balazos a los mafiosos que están esperando y que abrirán fuego contra ti. Procura **disparar a los barriles explosivos** y ahorrarás tiempo y balas. Cuando hayas despejado por completo la zona, ve hacia el fondo del sótano, recoge más **pruebas** e **interroga a Lin** 5. Después **arréstale** o golpéale y vete por la puerta. Al salir del lugar, Cassandra te propondrá una nueva misión secundaria.

(VER MISION MADAME 4)






6.05 MERCANCÍA HUMANA





OBJETIVO: Atrapa a Jing. Llegado al barco mercante de West Village, verás a Jing huir y a varios de sus esbirros venir a por ti. Despáchalos con buenas combinaciones de golpes [1], hazte con el **bate de béisbol** y recoge las **pruebas** del interior de los contenedores. Después verás a un matón rezagado bajar por unos **contenedores** de la zona derecha. Acaba con él y **trepa** por ese mismo lugar. Cuando alcances la pasarela, **gira tres veces con L2 la manivela** de puerta y la abrirás [2]. A continuación, usa el bate para reducir a un primer enemigo que te cierra el paso y sigue adelante hasta alcanzar los **controles de la grúa**. Actívalos y acercarás un contenedor sobre el que saltar [3]. Luego brinca al siguiente tramo de la terraza y acércate a Jing, que saldrá corriendo y huirá por una escalerilla. Sube por los contenedores de tu derecha, coge el **botiquín** y alcanzarás una **terraza superior** [4]. Hazte si quieres con el **hacha de bomberos** que verás a tu derecha y sigue persiguiendo a tu enemigo. Un par de matones más surgirán tras una puerta. Despáchalos rápido y sigue hasta la siguiente **puerta con manivela**. Ábrela y verás a Jing huir otra vez. **Activa otros controles de grúa** de enfrente y usa el contenedor acercado para saltar al tramo siguiente de la terraza, donde tendrás que acabar con otro matón. Sube por la escalerilla del fondo y, ya arriba, acaba con dos karatekas. Coge el **botiquín** del fondo y luego ve en la dirección opuesta hacia la **puerta con manivela**. Ábrela y verás cómo Jing escapa una vez más. **Usa otro control de grúa para acerca un contenedor** [5] y salta para acceder a otro tramo más de la terraza. Avanza mientras reduce sucesivamente a tres luchadores más. Abre la siguiente puerta, elimina a otros tres adversarios y salta a los contenedores del otro extremo de la terraza [6]. Avanza sin parar hasta **llegar al balcón opuesto** y deshazte allí de más enemigos. Después **activa un último control de grúa**, sube al contenedor y comenzarás a avanzar al balcón opuesto.

OBJETIVOS: Vence a Tommy e Interroga a Jing. Un experto luchador saltará sobre el contenedor para combatir contra ti. Ambos quedaréis agarrados y **deberás pulsar rápidamente ✖** para empujar a tu adversario hacia un extremo del contenedor [7]. Cuando lo hayas logrado, pulsa ● y lanzarás al Tommy al vacío. Una vez victorioso, **corre hacia el balcón opuesto** e interroga al huidizo Jing [8]. Al salir al exterior, King te encomendará una nueva tarea.
(VER MISION KING 4)









↘ MISIÓN KING 4

El Rey te pedirá que investigues las actividades nocturnas de un guardia de la prisión del que sospecha da rienda suelta a sus instintos más bajos.
OBJETIVOS: Vigila a Butch y Sigue a Butch. Coge el coche, gira la primera a la izquierda para tomar White St. y después de nuevo a la izquierda para bajar por Lafayette St. [1]. Unas manzanas después, tuerce a la derecha para entrar en Reade St. y sigue recto hasta poder girar a la izquierda hacia Broadway. Un poco más adelante gira a la derecha hacia Murray St. y allí verás la luz verde [2]. Después de que Butch suba a un coche, sigue atentamente al vehículo sin perderle de vista [3]. Oriéntate por el punto naranja del mapa para no despistarte. Ten cuidado de no acercarte demasiado o fracasarás. Para ello, fíjate en la barra de la derecha y procura que no suba hasta la zona roja.
OBJETIVOS: Entra en el edificio y Vence a Butch. Cuando Butch baje del automóvil y entre un edificio, baja tú también del tuyo y ve tras él [4]. Dentro de la casa, verás cómo Butch disfruta junto a dos individuos vestidos de cuero dándole una paliza a un tipo en calzoncillos. Dales tú ahora una buena paliza a ellos y cumplirás la misión.









6.06 CARRERA DE RATAS

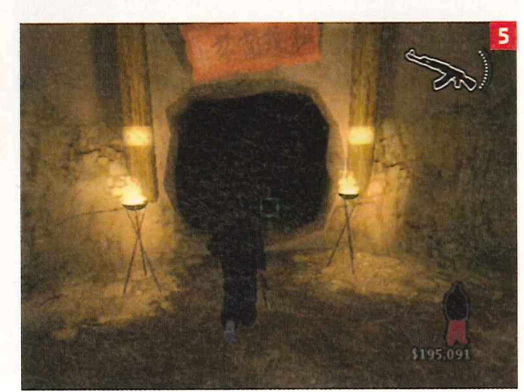




OBJETIVO: Atrapa a Leeland. Una vez dentro del túnel secreto del museo de **Chinatown**, sigue hasta llegar a un **balcón**. Acaba con el pistolero que te dispara desde abajo [1] y baja por la rampa de la izquierda. Después **bordea el pilar**, pégate a la pared y acaba con el mafioso que hace guardia en un saliente de enfrente. Luego **camina por la tubería y trepa** para alcanzar el lugar donde estaba tu enemigo. Desde ese balcón, elimina a dos pistoleros más que te atacan desde abajo y después **deslízate por la cuerda** [2]. Una vez abajo, acribilla a unos cuantos enemigos más y **camina sobre la tubería** de la izquierda. En el saliente opuesto, sube por la **escalera** de mano y avanza por el balconcillo. Tras la siguiente esquina, hay dos matones armados con metralletas. Para acabar con ellos, **entra en Modo Apuntado de Precisión** y avanza lentamente hasta poder enfocarlos en tu mirilla y dispararles sin que te vean [3]. Después coge el **botiquín** y date la vuelta para acabar con los pistoleros del balcón de enfrente disparando a los barriles. Hecho esto, sube por la **escalerilla** y deslízate por la **cuerda** de arriba. Después, dispara a los mafiosos que te atacan desde lejos. Desciende por la siguiente **cuerda**, elimina a otro mafioso que dispara desde abajo y baja por la escalerilla de tu izquierda. Cruza por la **tubería** al otro lado y acaba con dos pistoleros más cubriéndote tras el muro [4]. Después **da un buen salto** para pasar al otro lado y sigue hasta alcanzar el gran **boquete** de la pared [5].







6.07 SÉSAMO

OBJETIVO: Vence a Leeland. En la primera parte del combate, **evita la cuchilla** de Leeland agachándote 1 y golpéale cuando quede expuesto. Hay un **botiquín** tras el esqueleto que cuelga de la tabla. Tras unos cuantos golpes, Leeland huirá por una cuerda. **Escala el muro** para seguirle y mientras esquiva las cajas que Leeland te arroja. Arriba, **camina sobre la tubería** evitando las fugas de vapor 2 y tu enemigo huirá. Coge el **maletín con pruebas** de la izquierda y sube por el muro evitando más cajas. Arriba, coge más **pruebas** y **pasa otra tubería** con fugas. Al otro lado, coge otro **maletín con pruebas** y **escala otro muro** más. En el siguiente piso, sigue acumulando **pruebas** y **cruza una larga tubería** con varias fugas. Coge más **pruebas** y sigue a tu enemigo hasta un túnel de metro. Allí **esquiva sus ataques con los cuchillos** y golpéale con fuerza. Ten **cuidado con los vagones de metro** que pasan de vez en cuando. Apártate a tiempo y con un poco de suerte atropellarán a Leeland 3. Después sigue esquivando y atacando y no tardarás en derrotarle.


1


2


3

06 EPISODIO 5. CONCLUSIÓN

Comienza con una ronda libre en la que King, Cassandra y Freddie te encargarán tres misiones secundarias. **(VER MISION KING 5, VER MISION MADAME 5, VER MISIÓN TAXISTA 5)**

Tras realizarlas, **ve a la estación Grand Central en Midtown**. Allí, si Marcus acumula más puntos como policía bueno o malo, la misión final será diferente en cada caso.

MISIÓN KING 5

El último encargo del Rey será liberar a su amigo Slim, que ha sido raptado. OBJETIVOS: Corre a la reunión e Interroga al representante. Para el primer coche que veas y avanza por Centre St. Luego gira a la izquierda para entrar en Canal St. y sigue recto hasta poder desviarte a la derecha por Mercer St., donde verás la luz verde 1. Allí, corre tras el representante e interrógale.

OBJETIVOS: Corre al piso franco y Rescata a Slim. Coge un coche, baja por Mercer St. y tuerce a la derecha hacia Canal St. Avanza hasta poder entrar por tu derecha a Hudson St. y sigue hasta la luz. Baja y entra por la puerta. Dentro del edificio, elimina a los dos pistoleros del final del pasillo y entra en la sala. Acaba con tres mafiosos y deja k.o. al que retiene a Slim 2.


1


2

MISIÓN MADAME 5

Cassandra te pedirá que sigas a dos agentes de la brigada antivicio y les sorprendas cometiendo algún delito. OBJETIVO: Conduce hasta el punto de vigilancia. Tienes que alcanzar un punto del sur de Harlem en poco más de dos minutos. Coge el deportivo gris aparcado en frente y sigue por la W 84th St. hasta poder desviarte hacia la izquierda y coger Central W Ave. 1. Avanza por esta larga avenida y, pasado Central Park, sigue recto por Frederick Douglass St. Un poco más adelante, gira a la derecha para entrar en la W 116th St. 2 y avanza hasta ver la luz verde en la esquina con 7th Blvd. Baja del coche y acércate. OBJETIVOS: Sigue a los detectives antivicio y Elimina a los detectives antivicio. Una vez que los agentes suban al coche, sube tú al tuyo y síguelos 3. Mantente a una distancia prudencial para no levantar sospechas y procura que la barra de la derecha no alcance ninguno de los extremos rojos. Una vez que aparquen, verás como empiezan a maltratar a unas prostitutas. Dispárales a bocajarro (matarlos o no lo dejamos a tu elección) y completarás la misión.


1


2


3

MISIÓN TAXISTA 5

Localiza a Freddie al este de Fort George y te encargará que rescates a su mujer, raptada por Shylock. OBJETIVOS: Corre a reunirte con el corredor de apuestas y Extorsiona al corredor de apuestas. Coge un coche y gira a la derecha para entrar en Fort George Ave. Vuelve a girar la primera a la derecha para coger Audobon Ave. 1 y sigue recto unas cuantas manzanas. Después tuerce a la izquierda para entrar en la W 186th St. y gira a la siguiente a la derecha para entrar en un callejón, Washington Ter, donde se encuentra la puerta iluminada que buscas 2. Baja del coche y entra. Dentro del edificio, agarra al corredor de apuestas, dale unos cuantos mamporros e interrógalo. Después sal por la puerta. OBJETIVOS: Corre al escondite y Mata a los matones. Súbete al coche, continúa por la W 186th St. y gira a la derecha para entrar en Amsterdam Ave. Avanza un buen trecho hasta que puedas girar a la derecha para entrar en la W 177th St. Sigue recto y verás otra puerta parpadeante a tu derecha 3. Entra por ella. En la casa, te toparás con varios matones. Tras acabar con ellos, ve a la sala de la izquierda y libera al rehén disparando al secuestrador que la retiene 4.


1


2


3


4

MISIÓN FINAL: CAMINO HACIA EL HONOR (POLICÍA BUENO)

OBJETIVOS: Atrapa a Terry y Huye del accidente. Una vez que descubras que el presuntamente muerto Terry es el culpable de toda la trama, le seguirás al interior de un vagón de metro y tendrás que darle captura. Avanza hasta el siguiente vagón y allí Terry comenzará a dispararte. Responde a sus balas sin alcanzar al rehén que sujeta hasta obligarle a seguir huyendo 1. Cruza el siguiente vagón y sigue disparándole 2. Procura atacarle cuando esté recargando, ya que sus ráfagas son casi letales. Hazte con el botiquín del siguiente vagón y sigue disparando a tu enemigo con cuidado de no dañar a los rehenes. Continúa siguiendo la misma táctica de atacar y cubrirte 3 y recoge el siguiente botiquín. Pronto verás que vuestros vagones se separan y el suyo descarrila. Después de que el vagón de Terry explote, corre pulsando el stick hacia abajo para escapar de las llamas de la explosión. Atraviesa unos cuantos vagones y saldrás victorioso de esta misión final.


1


2


3

MISIÓN FINAL: LA SALIDA DEL PROXENETA (POLICÍA MALO)

OBJETIVOS: Atrapa a Víctor. Una vez que el inculpado comisario Víctor Navarro asesina a Whitting y escapa en un vagón de metro, sube tras él para darle caza. La primera parte de esta misión es igual a la del otro final, así que también deberás disparar a Víctor y protegerte de sus balazos 1. Eso sí, suponemos que aquí la vida de los rehenes te importará bien poco. Cuando alcances el final del tren, tendrás que librar una pelea con Víctor a puñetazo limpio. Tu objetivo será ganarle terreno hasta poder arrojarlo a las vías por la puerta abierta del vagón. Un buen truco para ganarle es darle un serie de buenos golpes 2 y luego agacharte. Si permaneces agachado, los golpes de Víctor no te alcanzarán nunca 3. Ve así ganándole terreno hasta acorralarle junto a la puerta 4. Una vez allí, tendrás que pulsar rápida y alternativamente ■ y ✖ hasta llenar la barra horizontal. Si lo consigues, Víctor Navarro será historia.


1


2


3


4

07. DE COMPRAS POR LA GRAN MANZANA







Un buen número de los establecimientos de la gran metrópoli te serán de gran utilidad a lo largo del juego. En ellos podrás recuperar salud, cambiar tu apariencia, realizar entrenamientos y muchas cosas más. Estos son algunos de los más importantes:

• **Dojos:** aquí podrás **adquirir nuevos conocimientos de lucha** con puños y entrenar en el tatami **1**.

• **Barbería:** si quieres darle a Marcus un "look" completamente distinto, entra en una de las peluquerías de la ciudad y podrás elegir entre **distintos y llamativos peinados**.

• **Concesionarios:** si quieres **cambiar de coche**, en estos establecimientos disfrutarás de un amplio catálogo de vehículos a elegir **2**.

• **Tiendas de armas:** para **potenciar tu arsenal y hacerte más fuerte** ante los enemigos, entra en las armerías de la ciudad y podrás elegir tus "juguetitos" dentro de un variado catálogo **3**.

• **Tiendas de ropa:** si estás aburrido de ver a Marcus siempre con la misma vestimenta, entra en una de estas tiendas y podrás **vestirle a tu gusto**. La ropa adquirida en estas tiendas deberás guardarla en tu taquilla, donde te podrás cambiar **4**.

• **Puestos de comida:** una buena manera de **recuperar salud** es comprar comida en los puestos de "hot dogs" que abundan en las calles. También podrás hacerlo acudiendo a supermercados o a restaurantes **5**.

• **Puestos policiales:** estos lugares te serán muy útiles si te encuentras lejos de la comisaría. Aquí podrás **recoger tu coche, entregar pruebas y cobrar** tu nómina **6**.

• **Tiendas de música:** si quieres aumentar tu **colección de canciones**, no tienes más que acercarte a una tienda de música y comprar los "singles" que más te gusten.







08. EXTRAS DESBLOQUEABLES

8.01 MINIJUEGO "RED MAN SE VUELVE SALVAJE"

Si completas el juego al 100%, podrás jugar a un divertido minijuego lleno de acción y adrenalina. Aquí **te pondrás en la piel del rapero Red Man** y tendrás como objetivo **escapar de Manhattan** mientras cientos de enemigos armados intentan acabar contigo. Para defenderte, podrás ir recogiendo armas de todo tipo por las calles. Una ensalada de tiros de lo más entretenida **1**, **2**.





8.2 CHÁNDAL PUMA ESPECIAL

Recoge los **diez pares de zapatillas** Puma que hay desperdigados por la ciudad y visita la tienda deportiva Puma. Allí podrás **conseguir un chándal especial** de la marca Puma. Estas son las localizaciones exactas de las zapatillas:

• **Primer par:** Desde la entrada del garaje de la comisaría. Gira a la derecha y baja por Broadway en dirección Sur. Detente antes de llegar a la W 43rd Ave. y verás las zapatillas a tu derecha, **junto a un puesto de perritos calientes 1**.

• **Segundo par:** Sigue bajando por Broadway en dirección sur y gira a la izquierda para entrar en la W 33rd St. Avanza por esta calle y a tu izquierda, **colgando de un toldo**, encontrarás otro par de zapatillas. Para cogerlas, hazte con un camión y apárcalo bajo las zapatillas. Después súbete a su techo saltando desde el techo de otro coche y serán tuyas.

• **Tercer par:** Sigue por la W 33rd St. y tuerce a la derecha para entrar en la 5th Ave. Avanza hasta la intersección de la W 23rd St. y verás las zapatillas **encima de un saliente**. Ayúdate otra vez de un vehículo alto para alcanzarlas.

• **Cuarto par:** Ve hacia el Oeste por la W. 23rd St. y gira a la derecha para coger la 8th Ave. Avanza hasta el final de esta larga calle y descubrirás las zapatillas **junto a una estatua**.

• **Quinto par:** Ve hacia el sur por la 8th Ave. y gira a la izquierda cuando llegues a la 57th St. Avanza por esta calle y después tuerce a la derecha para entrar en Park Ave. Sigue recto por esta avenida y, justo antes de llegar a la E 46th St., podrás ver unos grandes arcos. Entra por la rampa de la derecha y sigue la carretera hasta que puedas ver un nuevo par de zapatillas **sobre una marquesina** de la derecha.

• **Sexto par:** Desde los arcos de la E 46th St. Ve por esta calle hacia el oeste y tuerce a la derecha para entrar a Madison Ave. Recorre esta larga avenida y sal del coche en cuanto pases la E 122nd St. Mira hacia tu izquierda y descubrirás una luz roja **en un mirador en lo alto de una colina**. Sube hasta allí y recoge las zapatillas.

• **Séptimo par:** Dirígete hacia el este por la E 122nd St. Avanza unas cuantas manzanas y gira a la derecha para entrar en la 2nd Ave. Sigue recto un buen rato y luego gira a la derecha hacia la E 9th St. Avanza hasta poder coger Broadway a tu izquierda y luego coge Waverly Pl. a tu derecha. Después vuelve a torcer a la derecha para entrar en Greene St. y podrás ver las siguientes Puma **en la acera** de la derecha.

• **Octavo par:** Ve hacia el norte por la Greene St. y después gira a la derecha hacia E 8th St. Vuelve a torcer inmediatamente a la derecha para entrar en Mercer St. y avanza hasta poder coger a tu izquierda W Houston St. Sigue unas cuantas manzanas por esta calle y luego gira a la izquierda para entrar en Elizabeth St. **En la acera** derecha, **bajo un balcón**, encontrarás las zapatillas.

• **Noveno par:** Continúa hacia el norte por Elizabeth St. y gira a la derecha hacia Bleecker St. Vuelver a girar la siguiente a la derecha para entrar en Bowery St. Avanza un poco por esta calle y luego tuerce a la derecha hacia Prince St. Detén el coche antes de alcanzar el desvío a Lafayette St. y verás las zapatillas **tras la valla** de la izquierda. Trepa por la valla y cógelas. **2**

• **Décimo par:** Ve hacia el oeste por Prince St. y luego gira a la izquierda para tomar Broadway. Avanza por esta larga calle (observa a tu derecha, una vez pasado el desvío a Spring St., la tienda de Puma) y después tuerce a la derecha para entrar en Battery Pl. Después entra por el paso peatonal del parque de la izquierda y avanza en dirección a la costa. Una vez que veas la Estatua de la Libertad, entra **en el muelle** de la izquierda y allí verás el último par de zapatillas.

Ya con todas, vuelve a la tienda de Puma de Broadway y podrás conseguir un chándal especial de Puma.





09. TRUCOS

Para hacer todavía más movidito el juego, puedes introducir algunos códigos que te serán de gran ayuda. Para activarlos, ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado L1 + R1 e introduce las siguientes combinaciones:

- **Acceso a toda la música:** ●, ■, ● y ■.
- **Daño Doble:** ✖, ✖, ■, ✖, ✖ y ✖.
- **Consigue un millón de dólares:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
- **Superpolicía:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲ y ▲.
- **Modo Ultrafácil:** ●, ■, ✖, ✖, ▲ y ●.
- **Munición ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ■ y ▲.
- **Resistencia ilimitada:** ●, ■, ✖, ■, ✖ y ●.
- **Desbloquear minijuego de Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲ y ■.



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 85